

補助事業番号： 19-12

補助事業名： 平成19年度 デジタルコンテンツの保護・活用に関する調査研究等補助事業

補助事業者名： 財団法人 デジタルコンテンツ協会

1. 補助事業の概要

(1) 事業の目的

デジタルコンテンツ市場の規模、構造変化の実態、法的環境動向、知的財産の戦略的活用等について調査することにより、コンテンツ関連産業の動向と課題を明らかにするとともに、法制度・運用ルール等の情報提供を行い、もって機械工業振興に寄与する。

(2) 実施内容

① デジタルコンテンツ市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

コンテンツ産業関係者の既存ビジネスの舵取りや新規ビジネスの企画、制作環境の改善等に役立てることを目的に、デジタルコンテンツ市場や動向、制作環境の実態等をヒアリング調査し、その市場規模と動向、課題を明らかにする調査研究を行った。本調査は当該分野の最新動向並びに専門的知見を有する学識経験者及び専門家により構成される市場動向と制作環境を調査する2つの委員会を設置し、市場規模推計や関連事業者のヒアリング・アンケート調査等の調査方法等についての検討、調査・収集した資料に基づく検討を行い、報告書としてとりまとめ、関係者に広く公表した。また、成果の一環としてセミナーを開催した。

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_01.pdf

② 法的環境動向に関する調査研究

デジタル・ネットワーク時代における著作権制度のあり方について、技術及びサービスの現状を把握した上で課題を整理し、法制度整備の全体像及び要点を提示する。本調査の実施にあたっては、産・官・学・法曹の各界有識者で構成する専門委員会を設置し、本調査テーマに関する内外の情報を収集分析するとともに、各委員が知見を持ち寄る発表形式を採用し、発表を踏まえ検討を行う。また、本調査研究の成果については、これを広く知らしめるためのシンポジウムを開催するとともに、報告書としてとりまとめ、関係者の利用に供する。

(シンポジウム開催報告)http://www.dcaj.org/dcaj_news/no138/dreport/article02.html

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_02.pdf

③ デジタルコンテンツの知的財産権に関する調査研究

デジタルコンテンツのネットワークにおける取引流通を円滑なものとするため、インターネットを利用するコンテンツ流通プラットフォームの一つであるUGM(User Generated Media)に焦点を当て、知的財産ビジネスの収益性と合法性に関する調査を行い、ビジネス関係者がWin-Win関係を構築し得るモデルを提案する。本調査の実施にあたっては、コンテンツ制作流通事業者の知的財産法務担当者を含む委員会を設置するとともに、当該分野の専門家を講師として招聘し、検討を行う。委員会における議論の成果を広く知らしめるためのセミナーを開催するとともに、報告書としてとりまとめ、関係者の利用に供する。

(セミナー開催報告)http://www.dcaj.org/dcaj_news/no138/dreport/article04.html

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_03.pdf

④ 動画映像の視覚評価に関する調査研究

制作者が意図する映像を正しく表現及び再生する一定の基準の下に良質な映像の提供及び利活用の環境の整備はデジタルコンテンツ産業にとって重大な課題である。本調査は、解像度、色再現とともに画

質の大きな要素である時間軸に関し、フレームレートの変換が画質の印象に与える影響について感性評価による調査研究を行い新たな知見を得た。また、コンテンツの感性的評価方法、及び、色表現、時間軸表現のあり方について方向性を考察し提言としてまとめた。さらに、映像制作・伝送・表示など各分野での感性評価の実際例を含め報告書にまとめ、その成果を当協会ホームページで広く公表した。

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_04.pdf

⑤ 3D コンテンツに関する調査研究

IT関連のみならず、映画、放送、アニメ他その他分野において利活用の必要性が高まりつつある3Dコンテンツに関して、技術的な課題・解決策、今後の適用方策等について調査研究を行った。本調査に関する有識者で構成する専門委員会を設置、3Dコンテンツの制作、利活用に関わる課題を抽出し、新たな産業・文化の振興に向けた検討・考察を行った。具体的には、前年度までの調査研究で明らかにした「制作面／利活用からの課題」に対して、解決策を考察・検証することにより、将来に向けた「3D関連産業の振興」の有効な手段・要素となり得るビジネスモデルを提示し、もって 3D コンテンツの普及・促進への提言を行う。事業内容に関連するセミナーを開催し、成果を報告書にまとめ、その内容を広く公表した。

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_05.pdf

⑥ デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

日本における映像関連技術動向として、撮影・制作関連技術、映像フォーマット技術、配信・流通関連技術、家庭用表示機器を中心とした表示技術の分野別に調査した。特に 3D 立体映像技術やデジタルサイネージといった新しい分野として期待できることが判明した。海外における映像関連技術動向としては、SIGGRAPH や CES といった米国の動向や、韓国、中国、タイにおける特徴的な動向を調査した。またクロスメディア展開を見据えた技術開発として画面サイズに適応した映像生成方式について調査を行った。それら調査内容についてのセミナーを開催し Dcaj news に概要を掲載した。また調査結果の成果を PDF ファイルにて広く公表した。

(セミナー開催報告)http://www.dcaj.org/dcaj_news/no137/dreport/article02.html

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_06.pdf

⑦ デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究

国内外のインタラクティブ映像関連の先端技術研究事例として、CEDEC、DiGRA、インタラクティブ東京、GDC における技術発表を整理した。個別の技術として、ゲーム AI、ゲーム・プロシージャル技術といった新たなインタラクティブコンテンツを生み出す可能性のある技術に着目して調査するとともに、コンテンツ開発費が増加することによってその重要性を増したコンテンツ・パイプライン等の管理技術を調査した。また国内の産学連携事例についての調査を行い、注目すべき事例については、ヒアリング調査を行った。海外の技術動向については、学会などの論文検索を通じ海外のインタラクティブ映像関連の先端技術研究を行い、ゲーム関連研究開発 DB 構築の考え方をまとめた。具体的な事例として南カリフォルニア大学などの事例を通じて北米におけるゲームの産学連携の現状を考察した。さらに日本のゲーム産業では一般的ではないが北米の産業を発達させる要因となった「MOD 戦略」について北米の現状調査及び日本での可能性について調査を行った。それら調査内容についてのセミナーを開催し Dcaj news に概要を掲載した。また調査結果の成果を PDF ファイルにて広く公表した。

(セミナー開催報告)http://www.dcaj.org/dcaj_news/no138/dreport/article05.html

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_07.pdf

⑧ ネットワークにおけるデジタルコンテンツ取引流通フレームワークに関する調査研究

デジタル・ネットワークの進展に伴い、1億総クリエイターになり得る現在、誰もが安心してデジタルコンテ

ンツを制作し、流通できる社会が必要となってきている。この観点より、法制度・システム専門家、ビジネス事業者から構成される委員会を設立し、求められるフレームワーク(インフラ)の調査研究を行い、システムインフラ案を報告書としてまとめ、広く公表した。

(報告書)http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_08.pdf

2. 予想される事業実施効果

① デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

本調査研究では、デジタルコンテンツの最新市場や動向把握を中心に、制作者・利用者の実態や YouTube やニコニコ動画といった新しい動きといった構造変化を調査研究し、その成果を報告書にまとめた。本報告書は、コンテンツ産業関係者のビジネスに非常に有益な資料となるものである。また、セミナーを実施し、産学あわせて多くの聴講者の参加を得た。

② 法的環境動向に関する調査研究

本調査研究は、デジタル・ネットワーク時代における著作権制度のあり方について、他機関に先駆けて法設計の全体像を提示するとともに、特に重要な規定(間接侵害、フェアユース、同一性保持権、利用関係)について法改正の選択肢を示した。また成果を広く知らしめるため、シンポジウムを開催した。平成 20 年 4 月から、内閣官房「デジタル・ネット時代の知財制度専門調査会」における検討が開始されたが、同調査会にはシンポジウム講師が2名参加している。また、成果をとりまとめた報告書には各方面から引き合いが寄せられており、本調査研究の成果は立法関係者の基礎資料として活用されはじめており、今後さらに活用されるものと期待し得る。

③ デジタルコンテンツの知的財産権に関する調査研究

本調査研究は、インターネットを利用するコンテンツ流通プラットフォームの一つである UGM(User Generated Media)に焦点を当て、その収益性と合法性に関する調査を行うとともに、ビジネスに参加するプレイヤーが Win-Win 関係を構築し得るモデルとして音声自動生成ソフト「初音ミク」関連ビジネスを検討事例に設定した。「初音ミク」に対する関心は極めて高く、成果報告セミナーは盛況であったほか、成果をとりまとめた報告書には引き合いが寄せられている。また、「初音ミク」関連ビジネスについては、その後、平成 20 年 7 月末に札幌市で開催される世界 iSUMMIT で取り上げられることが内定した。このように、本調査研究の成果はビジネス関係者や研究者の基礎資料として活用されはじめており、今後さらに活用されるものと期待し得る。

④ 動画映像の視覚評価に関する調査研究

本事業によって得られた知見・提言は、今後の我が国の動画映像のコンテンツ制作編集や映像関連の研究、機器開発などにおいて重要な価値ある情報であると考えられる。この成果が、今後、制作者の意図する画像の再現性に関する部分に限らず、動画映像制作手法の方向性を示す指針として意義のあるものであり、学会や企業の研究及び制作現場に役立つものである。

⑤ 3D コンテンツに関する調査研究

本事業の成果として、わが国の 3D コンテンツ関連産業の振興における提言を行った。その内容は、わが国独自または国際共同制作も含めた 3D コンテンツの制作機会の創出、3D コンテンツの制作・呈示系に関わる知見・技術の融合の促進・体系化、更に 3D コンテンツの品質に関するガイドライン、標準化等の制作・利活用の基準整備が必要であるという 3 点に集約された。これらの提言から、新たな産業・文化振興を実現するための具体的なスキームやマイルストーンの策定において、当該成果が貢献していくものと期待される。

⑥ デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

本事業によって、デジタル技術のさらなる発展にはクロスメディア技術の発展が欠かせないことを調査結果の成果として報告書にまとめることができた。この成果が今後、デジタル映像の制作、流通、表示等の場面における研究ならびに実際の制作に活用されることが期待できる。

⑦ デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究

本事業によって、日本のゲーム関連研究開発の課題を整理し、その解決案として産学連携の推進が最も有効であることを調査結果の成果として報告書にまとめることができた。この成果により、産学連携の重要性や、推進するためのポイントが明らかになり、今後ゲームを中心としたインタラクティブ映像産業のみならずコンテンツ産業全般の産学連携の在り方についての指針となることが期待できる。

⑧ ネットワークにおけるデジタルコンテンツ取引流通フレームワークに関する調査研究

本調査研究では、これまでの取り組みの調査やサービス提供者・利用者へのヒアリングに基づき、デジタルコンテンツの取引流通に求められるフレームワーク(システムインフラ案)を設計し、報告書にまとめた。設計したシステムインフラ案は、調査ニーズに基づいた現実・具体的な案になっており、ビジネスを実施している事業者、インフラを提供している団体組織に非常に有益な資料となるものである。また、本成果は8月に札幌で開かれる国際会議(iSUMMIT)で発表する予定である。

3. 本事業により作成した印刷物

① デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

「デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究」
報告書 300部

② 法的環境動向に関する調査研究

「法的環境動向に関する調査研究 著作権リフォーム — コンテンツの創造・
保護・活用の好循環の実現に向けて — 」報告書 300部
「著作権リフォーム」パンフレット 1000部

③ デジタルコンテンツの知的財産権に関する調査研究

「デジタルコンテンツの知的財産権に関する調査研究 進化するコンテンツビジネスモデルと
その収益性・合法性 — VOCALOID2、初音ミク、ユーザ、UGM サイト、権利者 — 」
報告書 300部

④ 動画映像の視覚評価に関する調査研究

「動画映像の視覚評価に関する調査研究
— 動画映像の時間軸再生に関する感性的評価 — 」報告書 300部

⑤ 3D コンテンツに関する調査研究

「3D コンテンツに関する調査研究」報告書 350部

⑥ デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

「デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究」
報告書 300部

⑦ デジタルコンテンツの先端技術応用に関する調査研究
「デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究」報告書 300部

⑧ ネットワークにおけるデジタルコンテンツ取引流通フレームワークに関する調査研究
「ネットワークにおけるデジタルコンテンツ取引流通フレームワークに関する調査研究
— UGM サービスに資する『権利表明の可視化』の提案 — 」報告書 300部

■平成19年度 財団法人 J K A 補助事業による報告書の目次一覧

<http://www.dcaj.org/report/index.html>

4. 事業内容についての問合せ先

団体名： 財団法人 デジタルコンテンツ協会
住所： 〒102-0082 東京都千代田区一番町23番地3 日本生命一番町ビル LB
代表者名： 会長 大坪 文雄(オオツボ フミオ)
担当部署： 総務部(ソウムブ)
担当者名： 事務局長 大島 義一(オオシマ ヨシカズ)
電話番号： 03-3512-3900
F A X： 03-3512-3908
E-mail : ohshima@dcaj.or.jp
U R L : <http://www.dcaj.or.jp>
U R L : <http://www.keirin-autorace.or.jp/>
U R L : <http://ringring-keirin.jp/>